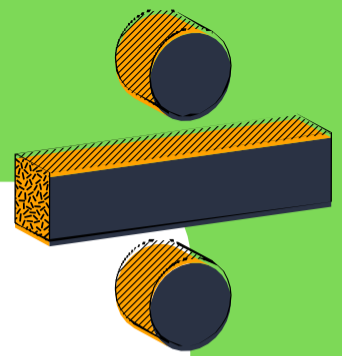
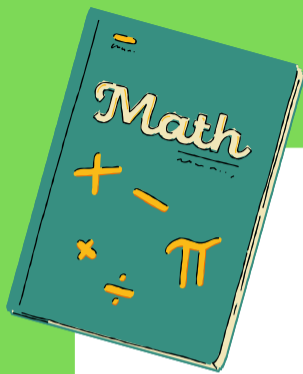
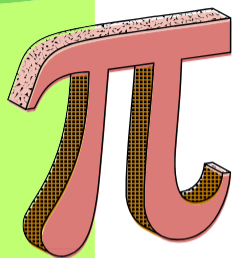
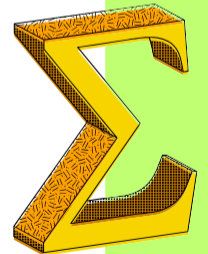




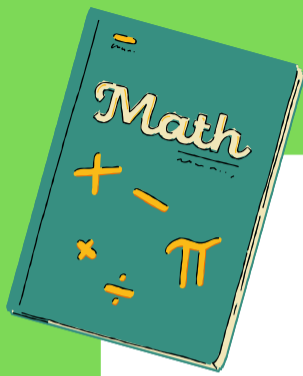
“SMART FUGI”

(Game Edukasi Yang Memuat Konsep dan Soal Matematika Pola Bilangan)



Disusun Oleh:
Dewi Nuur Rahmasari, M.Pd

SMP NEGERI 1 TUREN
Jalan Panglima Sudirman No 1 A Turen



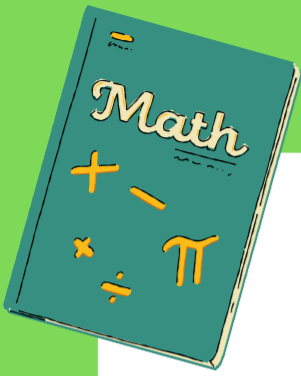
PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa bagi sebagian besar siswa, matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini menyebabkan motivasi belajar menurun dan hasil pembelajaran tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi inovatif yang mampu menjadikan proses belajar matematika lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan game dalam pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan perangkat mobile seperti smartphone telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Game berbasis mobile tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat dirancang untuk memiliki nilai edukatif. Melalui penyajian konsep matematika dalam bentuk permainan interaktif, siswa diharapkan lebih termotivasi, aktif, serta mampu memahami materi dengan cara yang lebih menarik.

Dengan demikian, penerapan game berbasis mobile dalam pembelajaran matematika menjadi peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.



2. Maksud

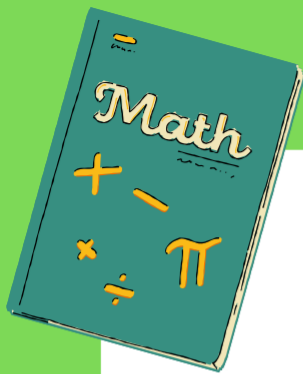
Maksud dari pengembangan inovasi pembelajaran game matematika ini adalah untuk menghadirkan media belajar yang:

- Lebih menarik dan interaktif.
- Membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sambil bermain.
- Menumbuhkan minat, motivasi, serta sikap positif terhadap matematika.

3. Tujuan

Tujuan utama dari inovasi pembelajaran game matematika ini antara lain:

- Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.
- Membantu peserta didik memahami konsep matematika dengan cara yang menyenangkan.
- Mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah.
- Menghadirkan variasi metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi digital.
- Menciptakan suasana belajar yang kompetitif, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar optimal.



PEMBAHASAN

Game yang dikembangkan adalah game edukasi yang memuat konsep dan soal matematika pola bilangan. Materi pola bilangan mulai dipelajari dikelas 7 SMP dan sering dijumpai pada soal-soal ujian, baik soal ujian sekolah, soal ujian masuk perguruan tinggi, ujian masuk sekolah kedinasan, soal psikotes, soal tes potensi akademik (TPA), tes IQ maupun soal tes intelegensi umum (TIU) pada soal tes CPNS.

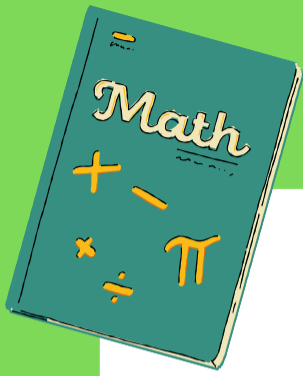
Soal-soal matematika pola bilangan ini dikemas dalam bentuk sebuah game yang berjudul "SMART FUGI". Karakter utama yang digunakan dalam game ini adalah "Fugi" si katak pintar. Fugi sendiri merupakan singkatan dari Fibonacci sequence, Geometric, and Aritmatic. Sehingga soal-soal yang terdapat pada game ini adalah soal matematika tentang materi pola barisan aritmatika, geometri, dan Fibonacci, serta soal pola dan barisan bertingkat pada level yang lebih sulit.

Fugi nantinya akan menjalankan suatu misi untuk mendapatkan kunci agar dapat masuk pada level berikutnya yang lebih menantang. Fugi harus berjalan, melompat, melewati berbagai rintangan, bertemu dengan musuh serta menyelesaikan soal-soal yang ia temukan dalam petualangannya. Ketika fugi menemukan soal, ia harus menjawab dengan memilih jawaban yang tersedia. Jika benar maka ia akan mendapatkan sebuah kunci. Kunci tersebut dikumpulkan, ketika sudah berhasil memperoleh 5 kunci, maka ia dapat melanjutkan perjalanannya ke level yang lebih sulit.

Game "Smart Fugi" merupakan game berbasis mobile yang dapat diunduh oleh siswa maupun siapa saja yang ingin bermain game sekaligus berlatih soal matematika materi pola bilangan.

Video inovasi pembelajaran matematika melalui game "Smart Fugi" dapat diakses atau dilihat melalui link berikut :

<https://youtu.be/jnUA7SUkswQ>



PENUTUP

Demikianlah inovasi pembelajaran matematika melalui game “Smart Fugi” ini kami susun. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan.

Melalui integrasi game dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya diajak untuk berkompetisi secara sehat, tetapi juga berlatih berpikir kritis. Selain itu, pembelajaran dengan game ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan dunia digital yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Kami menyadari bahwa inovasi ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut, baik dari sisi konten, desain maupun implementasi di lapangan. Namun, besar harapan kami agar gagasan ini dapat memberi kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika serta menjadi inspirasi bagi pendidik lain untuk terus berinovasi.

Akhir kata, semoga inovasi pembelajaran matematika melalui game “Smart Fugi” ini bermanfaat dan dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih baik.